

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. H. Kasiyan, “Batik Riwayatmu Kini : Beberapa Catatan tegangan Kontestasi,” *Pros. Semin. Nas.*, pp. 1–21, 2010.
- [2] S. dan S. Budi and R. Endah, “Reinterpretasi Enam Motif Batik Klasik Surakarta sebagai Sumber Ide Penciptaan Desain Batik Motif Baru dalam mendukung Pengembangan Industri Kreatif,” 2014.
- [3] Batik Nusantara, “Jenis Batik,” *indonesia.gunadarma.ac.id*, 2016. [Online]. Available:
http://indonesia.gunadarma.ac.id/batik/index.php?option=com_content&view=article&id=206&Itemid=29. [Accessed: 22-Aug-2016].
- [4] C. Tresnadi and S. Agus, “Identification of Values of Ornaments in Indonesian Batik in Visual Content of Nitiki Game,” *J. Arts Humanit.*, vol. 04, no. 08, pp. 25–39, 2015.
- [5] Trade Research and Developments Agency (TREDA), “Indonesian Batik : A Cultural Beauty,” in *Departemen Perdagangan Republik Indonesia*, Jakarta: Ministry of Trade Republic of Indonesia, 2008, pp. 1–60.
- [6] K. Sindo, “Dunia Semakin Mencintai Batik,” *Kementrian Perindustrian Republik Indonesia*, 2016. [Online]. Available:
[http://www.kemenperin.go.id/artikel/6827 /Dunia-Makin-Mencintai-Batik](http://www.kemenperin.go.id/artikel/6827/Dunia-Makin-Mencintai-Batik). [Accessed: 18-Aug-2016].
- [7] A. Kusrianto, *Batik : Filosofi, Motif, dan Kegunaan*, 1st ed. Yogyakarta: Andi, 2013.
- [8] B. Anas, “Batik Dalam Tantangan Modernitas,” *Pararupa*, no. 02, pp. 20–27, 2008.
- [9] C. Supriadi, “Industri Game , Pasar Lama Peluang Baru,” <http://www.marketing.co.id/>, Jakarta, pp. 1–2, Feb-2016.

- [10] F. Riana, "Berpotensi Besar , Industri Game Lokal Akan Dikembangkan Pemerintah," 2016. [Online]. Available: <https://m.tempo.co/read/news/2016/01/24/090738831/berpotensi-besar-industri-game-lokal-akan-dikembangkan-pemerintah>. [Accessed: 25-Aug-2016].
- [11] D. Hamzuri, *Batik Klasik*, 4th ed. Djambatan, 1981.
- [12] A. Wulandari, *Batik Nusantara : Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*, 1st ed. Yogyakarta: Andi, 2011.
- [13] G. Yosef, "Filsafat Sebagai Dasar Kajian Dalam Penerapan Motif Seni Batik Klasik," *J. Ilm. PRABANGKARA*, vol. 14, no. 1412–0380, pp. 73–81, 2011.
- [14] C. Agustina and T. Wahyudi, "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [15] D. Restu, "Metode Permainan Edugames Berbasis Desktop Pembuatan Game 'Komodo Island Adventure' Untuk Memperkenalkan Satwa Komodo Sebagai Satwa Endemik Indonesia Dengan," Universitas Widyatama, 2015.
- [16] L. Grace, "Game Type and Game Genre," 2005.
- [17] F. Y. Al Irsyadi and Y. S. Nugroho, "Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect," *Pros. SNATIF*, vol. 2, pp. 1–8, 2015.
- [18] I. Yusuf, F. Ali, and W. Purbaningrum, "Nusantaran Game : Explore Papua," *J. Eproc*, pp. 1–11.
- [19] E. Fuadi, "Perbedaan Gender Dalam Mengambil Keputusan Menjadi Wirausaha Pada Usaha Kecil Menengah (UKM) Di Kota Pekanbaru," Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2014.
- [20] M. P. Toto Subroto, S.Si, "Kemampuan Spasial (Spatial Ability)," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Mat.*, no. April, 2012.

- [21] S. Fatimah, "Identifikasi Tes Kemampuan Verbal Siswa Menurut WISC dengan Tema ' Suhu dan kalor dalam Kehidupan ' di MTs Plus Az Zahro Cilacap," *J. Ris. dan Kaji. Pendidik. Fis.*, vol. 2, pp. 58–61, 2013.
- [22] R. A. Powell and P. L. Honey, *Introduction to Learning and Behavior*, 3rd ed. Michele Sord, 2012.
- [23] T. Nurhidayati, "Implementasi Teori Belajar Ivan Petrovich (Classical Conditioning) Dalam Pendidikan," *J. Falasifa*, vol. 3, pp. 23–44, 2012.
- [24] S. Rahmatillah, P. Meilinda, S. Saukiyah, V. Okta, Anggun, and C. Dwi, "Perkembangan Kognitif Anak Sejak Lahir Hingga Dewasa," Jember, 2014.
- [25] K. Octaviany, "Find the Beauty of Indonesian Batik in a Puzzle Game," 2012. [Online]. Available: <https://www.techinasia.com/find-beauty-indonesian-batik-puzzle-game>. [Accessed: 17-Aug-2016].
- [26] C. Tresnadi and A. S. Prihatmanto, "Perancangan Game Batik ' Nitiki ' Berteknologi Multi-Touch Screen," *J. Vis. Art Des.*, vol. 2, no. 3, pp. 221–236, 2008.
- [27] ABK Games, "Indonesian Batik Game APK," *www.apkpure.com*, 2016. [Online]. Available: <https://apkpure.com/indonesian-batik-game/com.ABKGames.IndonesianBatikGame>. [Accessed: 17-May-2017].
- [28] Game Edukasi, "Mbatik Yuk !! – Game Edukasi Simulasi Membatik," *www.gameedukasi.com*, 2011. [Online]. Available: <http://www.gameedukasi.com/2011/05/mbatik-yuk-game-edukasi-simulasi-membatik/>. [Accessed: 17-May-2017].
- [29] M. S. Prof. Dr. Suryana, *Metodologi Penelitian : Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010.
- [30] E. Hadiyati, "Kreativitas Dan Inovasi Pengaruhnya Terhadap Pemasaran Kewirausahaan Pada Usaha Kecil," vol. 1, no. 3, pp. 135–151, 2012.

- [31] Wikipedia, “Abimanyu,” 2017. [Online]. Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/Abimanyu>. [Accessed: 08-Jul-2017].

